

POWER PLAYER

No
11-12/93
Hinta 8,-

Tilajallite Nintendo-lehteen
numero 11-12 / 1993.

GB

ZELDA - LINK'S AWAKENING

BAMSE

MEGA MAN III

NES

MEGA MAN V

KIRBY'S ADVENTURE

DUCK TALES II

DARKWING DUCK

Klassiker: CASTLEVANIA

SNES

SUPER MARIO ALL STARS

GOOF TROOP

ZOOMBIES ATE MY NEIGHBOURS

SUPER STRIKE EAGLE

NIGEL MANSELL



Link on suuri sankari Heraldiaassa sen jälkeen, kun hän on näyttänyt Ganonille kaapin paikan SNES-seikkailussa *The Legend of Zelda - A Link to the Past*. Mutta Link on yhä nuori ja hänellä on paljon opittavaa, joten hän on lähtenyt seilaamaan merille tutkiakseen muutakin maailmaa. Paluumatkalla suuri myrsky on yllättänyt Linkin ja heidän aluksensa on tuhoutunut haaksirikossa. Sankarimme on selviytynyt vain hyvällä onnella, sillä hän on huuhoutunut tajuttomana rannalle. Kun Link palaa tajuuhinsa, hän löytää itsensä pehmeästä ja mukavasta sängystä. Nuori tyttönen nimeltä Marin on löytänyt sankarimme ja pitänyt hänestä huolta. Marin kertoo, että Link on päättynyt trooppiselle saarelle nimeltä Koholint, ja että sieltä ei pääse lähtemään millään keinolla. Saarella ei ole laivoja, vain lautta, jolla voi ylittää saaren jokia. Koska Koholint on niin kaukana, ei Heraldiastakaan voi mitenkään toivoa saavansa apua.

Link alkaa sen sijaan tutkia kaunista saarta. Hän löytää valtavan munan korkealta vuoren huipulta. Viisas pöllö kertoo, että munan sisällä on valtava taikakala, joka pystyisi auttamaan Linkiä pääsemään taas kotiin. Ongelmana on vain se, että kala nukkuu syvää unta, eikä herää muuten kuin kuulllessaan erityisen laulun soitettuna kahdeksalla soittimella yhtä aikaa. Koska Link haluaisi niin mielellään päästä palaamaan Heraldiaan Zeldan luokse, hänellä ei ole muita vaihtoehtoja kuin alkaa etsiä soittimia. Sitten hän saa kuulla tarinan, jonka mukaan saari ja sen asukkaat ovat olemassa vain kalan unessa. Mitä tapahtuu jos Link onnistuu herättämään nukkuvan jättiläisen? Onko Linkin oma seikkailukin pelkkää unta?

Linkin neljännen seikkailun tarina tuntuu hyvin monimutkaiselta, eikä Link tiedä kuinka hän voisi sekä päästä kotiin että pelastaa saaren kiltit asukkaat. Mutta pian on mahdollista lähteä itse mukaan seikkailuun Linkin kanssa ja ratkaista ongelma. Sillä *The Legend of Zelda - Link's Awakening* on viimein tulossa Suomeen. Neljän megan Game Boy-peli on kaikkein suurin tähän mennessä ja tämä takaa mahtavan maailman ja suuren seikkailun saarella.

Game Boyn omasta *Zelda*-pelistä on ollut jo pitkään puhuttu ja nyt sellainen on vihdoin saatu markkinoille. Pelin grafiikka muistuttaa lähinnä SNES-peliä *A Link to the Past*, mutta musiikki ja useimmat vastustajat tuovat mieleen alkuperäisen pelin *The Legend of Zelda*. Link on oppinut loikkimaan ja liikuttamaan kilpeään, joita kahta asiaa hän ei ole ennen hallinnut. Hän osaa käyttää myös apuvälineitä monipuolisemmin kuin ennen. Saarella riittää läjäpäin hyötyvä-

raa haettavaksi sekä sokkeloita ratkaistavaksi. Koska Link ei ole tällä kertaa Heraldiaassa, hän ei tietenkään tunne seutuja lainkaan etukäteen. Hän ei myöskään voi avistaa, keihin ihmisiin hän voi luottaa. Muutamia tuttujakin tulee silti vastaan ja kiltejä keijuja on tavalliseen tapaan monissa paikoissa.



Ensimmäinen seikkailu

Ensimmäinen tehtävä on löytää Linkille miekka. Mene alas rannalle, siirrä merisillit pois tieltä kilven avulla, mene veteen ja ota miekka (1). Kun olet saanut sen, jatka matkaa taikametsään ja hae unisieni sieltä käsiisi (2). Anna sieni sitten noidalle etäämpänä idässä (3), niin hän sekoittaa sen keitokseensa valmistukseen taikajauhetta. Kun heität sitä pesukarhun päälle metsässä (4), hän muuttuu ja antaa avaimen ensimmäiseen luolaan (5).

Luolan sisältä löytyy sulka, jonka avulla Link pystyy hyppäämään. Ilman sitä ei pääse pomonjen luokse, joten sulkaa kannattaa alkaa etsiä heti. Kun tulet huoneeseen, jossa on kolme hahmoa, joiden vatsan päällä on pelikorttikuviot, täytyy hahmoja lyödä oikeaan aikaan, että saat saman värin kaikille. Kun se onnistuu, tulee esille arku, jossa on taulu, jonka avulla voi lukea salaisen viestin.

Ensimmäisen luolan pomo tuntuu ehkä tutulta. Hän oli nimittäin mukana SNES-seikkailussa ja pystyt voittamaan hänet jälleen samoilla keinoilla. Lyö miekalla takaapäin ja varo putoamasta relästä alempaan kerrokseen. Voittoa sinulla yhden sydämen ja ensimmäisen soittimen.

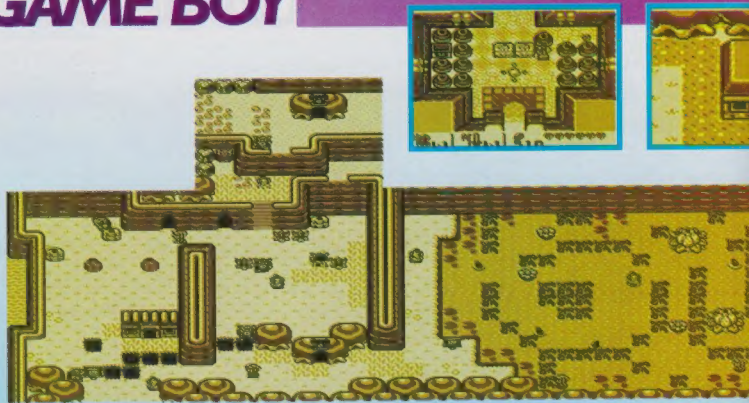


The Legend of Zelda



THE LEGEND OF ZELDA LINK'S AWAKENING	Nintendo
	PELAAJIA
	1
	PELITYYPPI
	Seikkailu
	PELIMUISTI
	Paristomuisti
GAMELINK	
-	
KESKIT.	

- Link's Awakening



Toinen seikkailu

Kun on selviytynyt ensimmäisestä luolasta on vuorossa toinen seikkailu. Kun palaat kylään, on BowWow kidnappattu ja sinun pitää pelastaa hänet. Jos menet luolaan lähellä paikkaa Tai Tai Heights (6) ja nujerrat loikkivan pomon, voit pelastaa BowWow:n ja saada häneltä hiukan korvaamatonta apua. Hän pystyy nimittäin nielaisemaan suuria kukkia, joita on kaikkialla tielläsi. Tällä tavalla pääset etenemään toiseen luolaan (7).

Toisessa luolassa pitää löytää voimaranneke. Kun saat sen käyttöösi, voit nostella ruukkuja, joita löytyy melkein jokaisesta huoneesta. Ruukkujen alle on usein kätkeytyä hyötyävaraa ja niitä voi käyttää myös aseina tuttuun tapaan. Toisin sanoen voimaranneke on varsinainen avain tähän luolaan.

Pelin toinen loppupomo on piiloutunut myös ruukkuun. Kun ruukku alkaa hypellä ympäriinsä, sitä pitää lyödä miekalla ja heittää se sitten seinään. Kun tämän tekee kolme kertaa, paha vihollisesi nousee ruukusta ja voit lyödä häntä miekallasi.

Ajattelimme auttaa hiukan alkuun kertomalla mitä pitää etsiä kolmessa ensimmäisessä linnassa ja mitä tarvitaan ennen kuin niihin pääsee. Karttojen avulla on varmasti myös hiukan helpompaa löytää oikeat paikat saarella.

LINKIN APU-VÄLINEET

Kaikki esineet ovat tärkeitä Linkille, olipa ne kätkeytyä luoliin, kivien alle tai jätetty hirtviöiden vahdittaviksi. Muista pommittaa, nostella ja lyödä kaikki paikoja, ettei mitään unohdu.

Miekka

Miekka on kaikkein tärkein ase. Aivan alussa rannalta löytyvä miekka on hyvä, mutta myöhemmässä vaiheessa voi löytää vielä tehokkaamman asean.

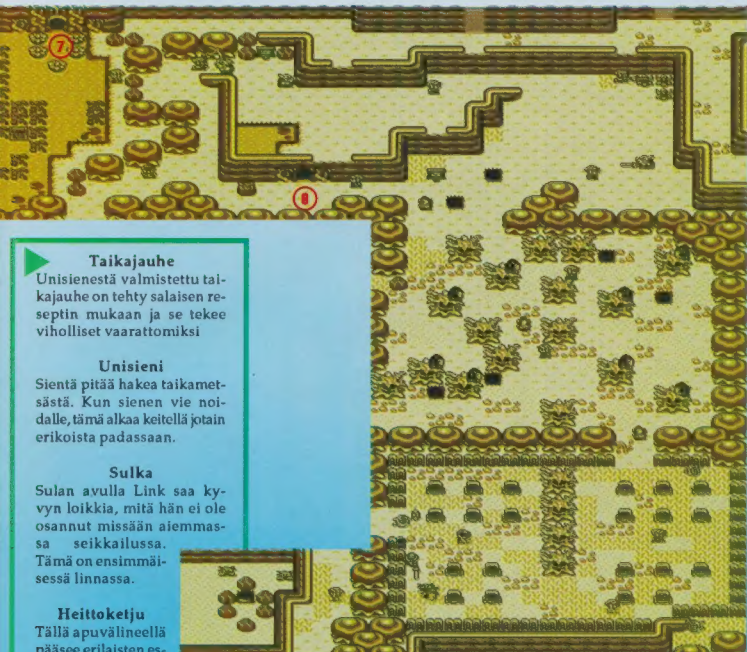
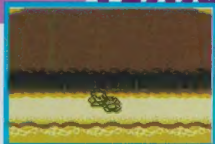
Kilpi

Linkin kilpi suojaa häntä nuolia ja kiviä vastaan. Opettele käyttämään sitä oikein, niin et saa osumaa kun vihollinen hyökkää.

Voimaranneke

Maaginen voimaranneke antaa Linkille voiman nostaa raskaita esineitä. Pellissä on kaksi erilaista ranneketta.





Taikajauhe

Unisienestä valmistettu taikajauhe on tehty salaisen reseptin mukaan ja se tekee viholliset vaarattomiksi

Unisieni

Sientä pitää hakea taikametsästä. Kun sienen vie noidalle, tämä alkaa keitellä jotain erikoista padassaan.

Sulka

Sulan avulla Link saa kyvyn loikkia, mitä hän ei ole osannut missään aiemmassa seikkailussa. Tämä on ensimmäisessä linnassa.

Heittoketju

Tällä apuvälineellä pääsee erilaisten esteiden ohitse. Sen avulla voi myös hyökätä etäältä tai vetää luokseen esinoita, jotka ovat liian kaukana.

Taikasauva

Link voi ampua vihollisia tulipalloilla, kun hän saa taikasauvan käsiinsä, sekä syyttää soihtuja joutumatta menemään niiden viereen.

Lapio

Lapion avulla voi kaivaa ja

etsiä aarteita. Tämän voi ostaa kylästä melko varhaisessa vaiheessa. Hinta on 200 ruplaa.

Nuolipyssy

Jousta käytetään tietysti nuolien ampumiseen, joten siihen täytyy saada myös niitä. Niitä kannattaa ostaa kaupasta.

Pommit

Haeskele seinistä halkeamia, sytytä tulilanka ja räjäytä reikä. Voimarannekkeen avulla Link voi myös nostaa pommin ja heittää sen vihollisen päälle.

Huilu

Huilu on Linkin kaikkein kuu-luisin apuväline. Mutta mitä tapahtuu tällä kertaa, kun hän puhaltaa siihen?

Kolmas seikkailu

Kun olet saanut nyt voimarannekkeen, voit nostaa kaikki suuret kivet, joita on joka puolella Koholintia. Ne estävät Linkin kulun toisiin paikkoihin. Seuraavaksi pitää löytää kaikki viisi kultaista lehteä. Näistä jokainen on kätkeyty lähelle linnaa. Linnaan pääsemiseksi sinun täytyy saada apinalauma auttamaan itseäsi. Valitettavasti kaunis pyyntö ei riitä, vaan sinulla täytyy olla banaaneja niille palkkioksi

avusta. Eikä saarelta ole helppo löytää näitä hedelmiä. Linkin täytyy suorittaa neljä eri vaihtokauppaa saarella ennen kuin hän saa nämä luontoäidin omat eväskääröt matkaan.

Kun olet löytänyt lehdet, ne pitää antaa Richardille, jolta saa avaimen kolmanteen linnnaan. Siellä täytyy hakea esille Pegasoksen kengät sekä kolmas soitin.

Tällä avulla pääsee varmasti pelissä aikuun, mutta siitä eteenpäin pitää pärjätä omin neuvoin. Lykkyä pyytyn!

Pegasoksen kengät

Näiden kenkien avulla Link voi juosta huikeaa vauhtia. Tällä konstilla hän pystyy murskaamaan yhtä ja toista.

Yoshi-nukke

Yoshi näyttää olevan suosittu myös Koholintin saarella. Mutta mistä nuken voi löytää ja mitä sillä tehdään?

Uimaräpylät

Heti kun löytää uimaräpylät, voi loikata veteen. A-nappia painamalla voi uida ja B:llä sukelletaan.

Lääkepullo

Jos pitää pulloa varastossa, kun sydänastia menee tyhjäksi, se täyttyy uudestaan automaattisesti.

Kultainen lehti

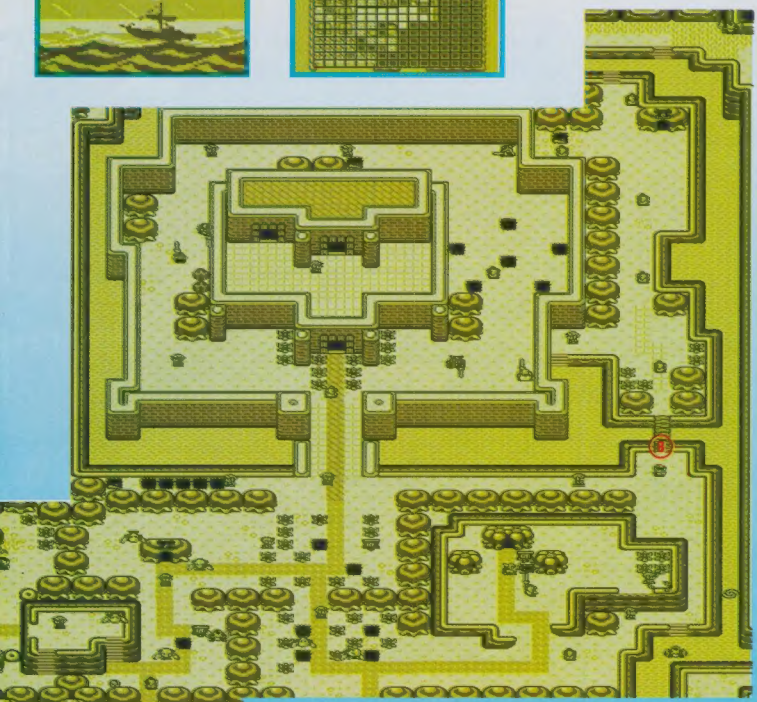
Linnan läheisyydestä löytyy viisi kultaista lehteä. Kun ne on saanut kaikki kerättyä, lehdet voi vaihtaa avaimeen.

Kotilot

Koholintilla on kotiloita vähän joka puolella. Vasta myöhemmin selviää mitä Link voi tehdä niillä.

Juuri niin kuin aiemmissa Zelda-seikkailuissa, voit tässäkin löytää sekä kartan että kompassin kaikkiin linnoihin. Start-napilla saa kartan esille ja näkee missä itse on.





Toimituksen arvio

Pitkään odotettu peli vastasi kaikkiin odotuksiin ja pisti hiukan paremmaksi. Peli on kiistatta samaa huippuluokkaa kuin A Link to the Past. Ja tämä onnistutaan tekemään kannettavan muodossa, jossa ei ole edes värejä! Suoritusta täytyy pitää uronkona. Nintendo onnistui siinä jälleen! Hulpupeli, joka tulee kestäämään paljon pitempään kuin jouluruoat.

Tohtori Wiili repii pelihousut

Tämä on aivan epäilyksettä paras Game Boy -peli, mitä olen koskaan pelannut. Link's Awakening on komea jatko mahdolliselle pelille A Link to the Past huolimatta siitä, että kyseessä 8-bittinen pieni mustavalkonäyttö. Grafiikka on omaa luokkaansa samaten kuin äänet, mutta ennen kaikkea itse seikkailu on uskomattoman mukava. Ei vain kannata reikkiä koko touhua kerralla. Link's Awakening kuuluu joululahjalistalle, samaten kuin Mario All Stars. Parempia pelejä on vaikea löytää.



Tohtori Lightin luoma pieni sininen metallirobotti ei suostu luovuttamaan koskaan. Hänen suosionsa näyttää edelleen kasvavan ja todennäköisesti tämä viides NES-seikkailu Capcomilta jatkaa kehitystä. Mega Manin vastustaja Protoman on käynyt ilkeäksi ja hän on kidnapannut kiltin tohtori Lightin. Tohtorin kollega Dr. Cossack joutuu soittamaan sankarillemme ja pyytämään apua. Mega Man on luonnollisesti valmis kuin Melperi sotaan ja lähtee innolla Protomanin perään.

Ei siinä kaikki, että tohtori on kaapattu. Protoman on sen lisäksi rakentanut kahdeksan armotonta robottia suojaamaan pesäpaikkaansa. Mega Manilla on kova tehtävä edessään. Pystytkö auttamaan häntä?

Capcom
PELAAJIA
1
PELITYYPPI
Tasolohikka
PELIMUISTI
Salasana
CAMELINK
-
KESKIT.



Kuten kaikissa aikaisemmissa peleissä, on Mega Manin tukena jälleen ystäviä, jotka tarjoavat apuaan. Osassa viisi tapaamme vanhan uskollisen peltikoiran Rush sekä Dr. Lightin kyberlaukun Flip Top. Kun onnistut keräämään kaikilta radoilta aakkoset ja muodostamaan niistä sanat MEGA MAN V, saat vielä palkkioksi tohtorin uuden luonoksen nimeltä Beat. Tämä on pieni peltilintu, jossa osaa useita käteviä temppuja. Niitä tarvitaan lopputaistelussa Protomania vastaan.



Gravity Man

Gravity Manin kenttä on jatkuva muutoksen alla. Mega Man imaistaan yhtenä hetkenä kohti lattiaa ja seuraavassa hän lennähtää kattoon. Gravity Man pystyy leikkimään painovoiman voimalla.



noivoiman ja niihin kohtiin pääsee, kun vaihtaa hiukan etenemisjärjestystä. Jonkin matkan päässä kohtaat valtaisan robotin ja paras tapa suojautua hänen hyökkäykseltään on liukua pois alta. Loppuosan aikana Painovoimainin on helpo-
KA PÄÄTÄ -pysyttelee vain kerralla kukaan nähtänsä ja ajoita laukaukset tarkasti. Varo hänen käsitteikkään, joka sinkoutuu yllättävästi kohti.

Wave Man

Wave Manin kenttä on täynnä vettä.

Manille. Aaltomiehen rata on täynnä koskia ja putouksia, joista pitää rynnistää läpi. Kun olet kyllönyt vettä, lähtee ylös vuorelle. Hyppää leijuvien kuplien päälle, niin voit matkustaa jääniksenä. Korkealla kokeilemistaan koskista Wave Manin.

nenemiseen on oppia aavistamaan milloin hän ampua harppuunansa sinua kohti. Pysyttele melko lähellä ja liu'u alitse silloin kun pomo hyppää, että voit ampua sitten niin paljon kuin sielu sie-
KA PÄÄTÄ



Stone Man

Edessä on kivinen tie, noin miedosti sanottuna. Stone Man viihtyy varmas-
KA PÄÄTÄ ti kivimaailmassaan. Matkalla pomon luokse kohtaat vieruvia kivia, jotka pirstoutuvat suuria kivivyöryjä ja vuoren, joka on täynnä vihollisia. Vaikkeimmin löytyvä aakkonen on katkettu tähän kenttään. Täällä täytyy nimittäin räjäyttää tietty seinä Mega Blasterilla,



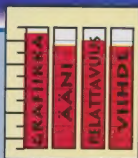
että saisi G-kirjaimen. Seinää ei ole helppo paikallistaa, sillä kiviseiniä on käytännössä joka puo-

lella. Kwimies (he on myös melkoinen ilko). Hänet on tehty kivistä, joten vahingoittaminen on hankalaa. Paras taktikka on laadeta Mega Blaster täysille ja laittaa silloin, kun hän on aikeissa tehdä loikan.

Tämä oli lyhyt esittely kolmesta ensimmäisestä kentästä. Kun olet selvittänyt nämä, voit räiskä tiesti viiden muun koki kunnes vuorossa on pelin kaikkein pahimmat konkelot. Ei liene väliä, että Protomaniin tultua nujerretuksi, saat vielä toisenlaisia päänvaivaa. Kenties erällä tietyllä tohtorilla on näppinsä pelissä tälläkin kertaa...

Toimituksen arvio

Kuten aina Mega Man -pelin kohdalla, ensimmäiseksi aimistytään kunkin koston grafiikka on muuten NES-peleihin verrattuna. Tätäkin voi lähes verrata ensimmäisiin SNES-peleihin. Mutta näyttävyydestä huolimatta Mega Man V on vain tasavertainen jatko turhan pitkään pelisarjaan. Eikö olisi aika yrittää kehittää jotain täysin uutta näihin peleihin? Toivottavasti muutos nähdään pelissä Mega Man X, joka on tulossa SNESille. Peli on siis hyvää työtä, mutta liian tuttua tavaraa.



Tohtori Wiilin itsekehu

On olemassa pelisarjoja, joihin minä en kyllästy millään, vaikka osat olisivat keskenään samantaisia. Mega Man -pelit ovat hyvä esimerkki. Peliohjaus ja rakennus on samalleen samanlainen joka pelissä, mutta koska kentät, aseet ja pomot muuttuvat ja on lisäksi väleä aina uusia yksityiskohtia, kuten Rush, Flip Top ja Mega Blaster eri peleissä, tuntuu aina miinnostavalta ohjailta pikkurobottia uusiin vaihteluihin. Mega Man V ei muodosta poikkeusta, vaan on selvästi sarjan paras peli tähän mennessä. Näen jo sieluni silmin pelit Mega Man VI (NES), Mega Man IV (GB) ja ennen kaikkea Mega Man X (SNES). Mukavaa, että tohtorikollegat pitävät pintansa!



SUPER MARIO ALL-STARS



Jokseenkin tasan kahdeksan vuotta sitten Nintendo toi esille suuren urakan tulokset. Super Mario Bros. oli pelin nimi ja kyseessä on ensimmäinen NES-peli, joka toimi vierittämällä, minkä ansiosta kehtiin tuli aivan uusia mahdollisuuksia. Pelaajan liikkeet eivät rajoittuneet enää heilumiseen yhdessä ruudussa, vaan ensimmäistä kertaa pääsi juoksemaan ja hyppimään suureen maailmaan, jossa oli paljon vihollisia ja salaisuuksia. Nintendon luottamus peliin oli vahva ja sen toivottiin jopa lisäävän NES-konsolin myyntiä. Mutta kukapa olisi uskonut, että siitä tulisi eniten myyty peli koko maailmassa sekä standardi, johon myöhempiä tasolohkikoja on verrattu.

Muutaman seuraavan vuoden aikana Nintendo julkaisi kaksi uutta osaa pelistä ja kaikki kolme ovat edelleen todella hauskoja seikkailuita, vaikka grafiikka ja musiikki eivät ylläkään nykypäivän standardiin. Niinpä nämä klassikot unohtuvat helposti hyllyyn keräämään pölyä. Super Mario All-Stars on juuri se, mitä nämä huippupelit ansaitsevat. Kohotusleikkaus peleille SMB 1, 2 ja 3, sekä japanilaiselle pelille SMB 2, joka nyt tunnetaan nimellä The Lost Levels. Kokoelma julkaistaan ennen joulua Suomessa ja tässä on esittelyt kustakin pelistä.

SUPER MARIO ALL-STARS	Nintendo
	PELAAJIA
	1 tal 2
	PELITYYPPI
	Tasolohikka
	PELIMUISTI
	Paristomuisti
GAMELINK	
EI	
VAIKEA	



SUPER MARIO BROS.

Tästä pelistä se kaikki alkoi. Bowser Koopa oli kaapannut kauniin prinsessan ja Marion täytyi lähteä pelastamaan hänet. Mario täytyi ohjata kahdeksan suuren maailman halki ja sen jälkeen piti vielä lölyyttää Bowser ennen kuin tehtävä oli selvitetty. Periaate on yksikertainen, mutta lyömätön peliohjaus sekä monet mahtavat radat tekevät puuhasta silti hauskaa. Mario osaa juosta, hypätä, kiivetä, uida sekä ampua ja kaikkia näitä taitoja tarvitaan ennen kuin pääsee linnaan, jossa prinsessa on vankina.

Tässä uudessa versiossa huomaa selvimmin eron grafiikassa, koska alkuperäinen on niin vanha. Kaksi warppiruutua kentissä 1-2 ja 4-2 ovat entisellään, mutta suosittelimme pelaamaan koko pelin alusta loppuun, ettei jää paitsi monia hauskuuksia. Mario All-Stars on hankkimisen arvoinen jo tämän pelin vuoksi. Loisteliasta!



Tältä näyttää tunnettu ensimmäinen kenttä 16-bittisenä versiona.



Mikä mahtaa odottaa Mariota alamaailmassa?



Kaikki warppikentät ovat tallella.



Lakitu ei ole luovuttanut vieläkkään.

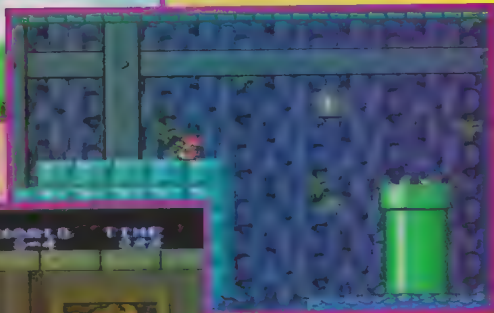
SUPER MARIO BROS. - THE LOST LEVELS

Tätä peliä ei julkaistu, ihme kyllä, koskaan Japanin ulkopuolella, mutta alkaa luulkokaan, että se johtuisi huonoudesta. Japanissa pelin nimi oli Super Mario Bros. 2 ja tästä tuli jättimenestys. Grafiikka ja musiikki ovat melkein identtiset ykkösosan kanssa, mutta kentät ovat täysin uusia ja vihollisetkin ovat muuttuneet.

Mario ja Luigi omaavat erilaiset loikkakävyt, juuri niin kuin meille tutussa pelissä SMB 2, ja Luigi osaa hypätä tässäkin korkeammalle ja pitemmälle. Heikko puoli on se, että Luigi ei ole läheskään yhtä sukkela kuin Mario ja kestää hetken ennen kuin hänet saa pysäytettyä täydestä vauhdista. The Lost Levels on yksi vaikeimmista peleistä mitä on tullut vastaan, mutta silti yksi hausimmista. Miksei tätä tuotu meille NES-kasettina?



Luigi loikkaa reilusti pitemmälle ja korkeammalle kuin Mario, mutta hän on muuten hitaampi liikkeissään.

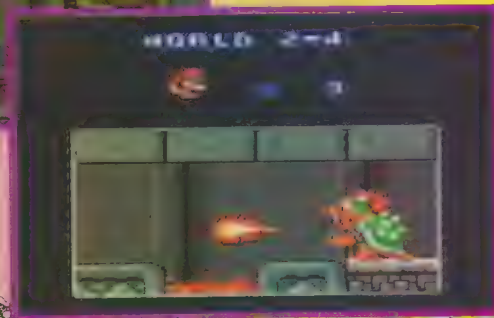


Lost Levelsin grafiikka on identtinen ykkösosan kanssa, mutta kaikki on vaikeampaa.



Linnat katoavat lähes ylivoimaisen vaikeiksi, kun pelissä pääsee pitemmälle...

... ja kuten tavallista, Bowser vahtii prinsessaa linnan lopussa.



SUPER MARIO BROS. 2

Tämä Mario-peli poikkeaa aika tavalla kaikista muista. Tahan on syynä se, että kyse ei ollut alun perin lainkaan Mario-pelistä, vaan tavallisesta tasolohkasta nimeltä Doki Doki Panic. Kun Nintendon piti julkaista USAssa jatko-osa hitille SMB, he päättivät jostain syystä ohjelmoida uudestaan Doki Doki Panicin ja antaa sille nimen SMB 2 sen sijaan, että olisivat panneet oman SMB 2 -pelinsä markkinoille. Ehkä USAssa ei haluttu niin samanlaista jatko-osaa, kukapa tietää, mutta tassa ne ovat nyt molemmat samalla kasetilla.



Tähdet ovat yleensä kilttejä Mario-peleissä, mutta toisenlaisessa seikkailussa SMB 2 on myös ilkeitä tähtiä.

Voit valita onko sankarina Mario, Luigi, Toad vai Prinsessa ja jokaisella on omat erikoisominaisuutensa. SMB 2 on yhtä näyttävää kuin kaksi ensimmäistä peliä ja ihan yhtä hupaisaa. Toisin sanoen Huippupeli.



Todella tyylittämättömän näköistä, vai mitä?



Toad kerää kolikointa ja siemää alamaailmasta

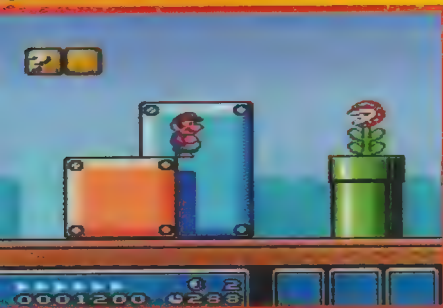


Kaikkim nehaan pelin on lisätty muisti

SUPER MARIO BROS. 3

Samana vuonna kuin jenkeissa julkaistiin SMB 2, saatiin Japanissa SMB 3 ulos. Tällä kertaa ei edes harkittu mitään nimen- tai pelinvaihdoksia muissakaan maissa. Tämä oli yleisesti ottaen paras Mario-peli mitä oli tehty ja kokonaiset 87 kenttää tekee siitä oikeastaan suuremman kuin Super Mario World.

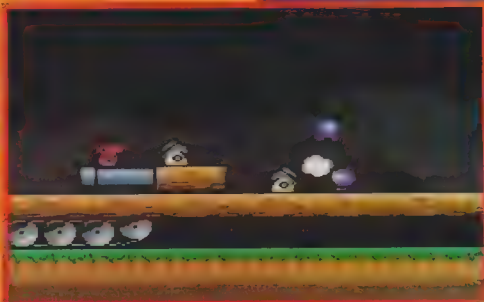
Nyt kun mukana on paristomuisti ja grafiikkaa sekä musiikkia on paranneltu, tämä itse asiassa tuntuukin paremmalta kuin SMW.



Kolmososassa Mario oli oppinut koko joukon uusia asioita. Hän osaa lentää, kantaa koopakuoria ympäriinsä ja käyttää eri pukuja. SMB 3 on saanut uutta syvyyttä edellisiin osiin verrattuna ja siksi sen pariin palaa aina uudestaan. Taniä kuuluu kymmenen kaikkien aikojen pelin joukkoon.



SMB 3 on kaikkien lauskin peli kasetilla.



Mario saa taistella tusinaa ohittaakseen kaikki tykinkuulat 8. maailmassa.

Tohtori Wiili on hurmiossa

Kokoolmaa Super Mario All-Stars on tavoin madoton kritisoida. Huolimatta siitä, että selvitänyt loputtomasti kerta kerrallaan, aset pelit SMB 1, 2 ja 3, en ole vielä ennen kuin selviydyin myös näistä uudesta versioista. Sen grafiikka että musiikki ovat rehellisesti paremmat kuin Super Mario Worldissa ja yhteensä 161 kenttää muodostavat uskittävän kokonaisuuden. Jos otetaan neljä kaikkien aikojen soloikkopeliä ja laitetaan ne parantetuina kasetille kasetille, niin sen täytyy olla hieno arvoinen kokonaisuus ja samalla komein pelikasetti mitä on julkaistu. Ja juuri sitä Super Mario All-Stars on.



Toimituksen arvio

Onpa massiivinen oivallus Nintendo! Kukaan ei ole ennen arvostanut peliä kuin nyt. On erittäin mielenkiintoista yhdellä samalla kasetilla. Ei jää epäilyksiä siitä, että tämä saa paljon mahdollisuuksia vastineita, mikä 16-bittisissä pelikasetissa varoilla on saatava. Grafiikka ja ääni nousivat luokkaan kuin Super Mario World. Tällaiselle julkaisulle ei voi antaa vähempää kuin täydet pisteet. Napakymppi.

saada. Grafiikka ja ääni nousivat luokkaan kuin Super Mario World. Tällaiselle julkaisulle ei voi antaa vähempää kuin täydet pisteet. Napakymppi.

kuin Nintendo-pelin, joka on tehty vain Pohjoismaiden markkinoille. Bamse, eli maailman vahvin nalle, on tuttu hahmo sarjakuvista ja piirretyistä tv-pätkistä, joka on nyt siirretty Game Boyn tasoloikka-peliin. Seikkailu on valitettavasti tylsä hyppely, joka toistaa kaikki kliseet Mario-peleistä. Peliin on tehty alun perin eri päähahmo ja tarina, mutta Beam Software on ohjelmoinut sen uudestaan Bamsca varten.

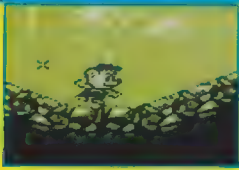
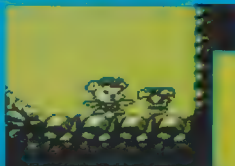


BAMSE

Saimme käsiimme sellaisen harvinaisuuden Maailman vahvin nalle päättää ystävineen lähteä aikakoneella menneisyyteen. Mutta ilkeä susi tekee parhaansa estääkseen heidän suunnitelmansa. Samana päivänä kun lähdön pitäisi tapahtua, Bamsen ystävä tulee itku kurkussa ja kertoo, että susi on kaapannut aikakoneen ja sen omistajan Skalmanin. Bamse kimmastuu tietysti suden röyhkeydestä ja päättää lähteä etsimään ja vapauttamaan Skalmanin.

Beam Software
PELAAJIA
1
PELITYYPPI
Tasoloikka
PELIMUISTI
EI
GAMELINK
EI
VAIKEA

Pelissä on tällainen tarina ja nyt jää pelaajan harteille auttaa Bamsca löytämään susi ja vapauttamaan hyvä ystävä Skalman. Itse pelissä ei sitten mitään erikoista olekaan. Täytyy vain lähteä ryntäilemään kentille, etsiä hunajapurkkeja ja heittää niitä vihollisten päälle.



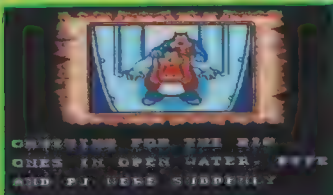
Toimituksen arvio

Pelin ohjelmointin uudestaan siten, että työntää sankariksi tutun sarjakuvahahmon, kuulostaa epäilemättä hyvältä idealta. Mutta kannattaako tähän tarkoitukseen valita yksi vaisuimmista peleistä mitä markkinoilla on? Bamse on melkoinen pohjanoteeraus. Esittelyruudut näyttävät hyvältä, mutta heti kun peli käynnistyy, tulee paha pettymys. Grafiikka ja äänet kuuluvat mutasarjaan. Peliohjauksesta ei kannata oikein puhuaakaan, sillä se tuntuu lähes mahdottomalta hallita. Bamse juoksee levottomasti ympäriinsä, putoaa kuoppiin, törmää teräviin piikkeihin ja joutuu sellaisten otusten suuhun, joita

on mahdoton tunnistaa. Hyh hyh, mieluemmin lukee vanhaa sarjakuvallista.

Tohtori Wiili säälittelee

Täytyy tunnustaa heti kärkeen, etten odottanut peliltä juuri mitään. Sillä jos kyseessä olisi kovan tason seikkailu, sitä ei suunnattaisi näin pienelle markkina-alueelle. Bamse ei ylittänyt mitenkään minun odotuksiani, sillä tämä on yksinkertainen tasoloikkaus, jossa on kömpelö peliohjaus ja vaatimaton grafiikka. Vaikka idea tuntui mukavalta, niin Bamse ei voi millään väittää hyväksi peliksi. Valitettavasti.



GOOF TROOP	Capcom
	PELAAJIA
	1-2 yhte aikaa
	PELITYYPPI
	Seikkailu
	PELIMUISTI
	Salasana
GAMELINK	
EI	
KESKIT.	

GOOF

Jälleen on luvassa uusi Capcom/Disney -peli. Meidäthän on hemmoteltu piloille näiden pelien laadulla ja määrällä. Mutta yritetään katsella avoimin silmin Goof Troopia ja kerrotaan miten Capcom on nyt onnistunut.

Hessu Hopo ja hänen pieni veljenpoikansa Max ovat kalastamassa kauniina päivänä ystäviensä Peten ja P.J:n kanssa. He kohtaavat yllättäen merirosvoja, jotka kidnappaavat Peten ja P.J:n. Hessu ja Max näkevät heidän katoavan merirosvolaiwaan, joten he laittavat veneeseensä vauhtia ja lähtevät seuraamaan mihin heidän ystävänsä vietään. He päätyvät lopulta suurelle saarelle, jossa on merirosvojen päämaja. Nyt sinun täytyy auttaa Hessua ja Maxia löytämään Pete ja P.J.

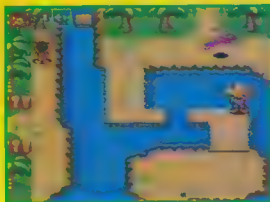
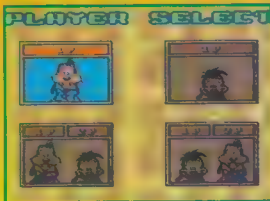
Pelissä voi valita kummalla sankarilla pelaa, Hessulla vai Maxilla. Seikkailuun voi lähteä yksin tai kaverin kanssa. Pelin alussa ei ole mitään aseita, joten on syytä etsiä tynnyreitä, kukkuruukkuja ja vastaavia esineitä, joiden avulla pystyy puolustautumaan. Erilaisia muita esineitä pitää löytää melkoinen määrä, että pääsisi joka paikkaan. Tässä on muutamia niistä:

Lapio

Käytät lapiota aarteiden ja muun tärkeän etsimiseen, sillä hiekkaan on kätetty kaikenlaista.

Kynttilä

Kun sytytät kynttilän, näet kulkea pimeissä huoneissa ja luolissa.



Hessu hakee lankun

Lankku

Tulet kohtaamaan matkalla Tulet, jotka ovat rikki keskikohdalla. Lankku on silloin hyvä apuväline.

Koukku

Koukun avulla on kätevää vetää tavaroita luokseen. Sillä voi myös karkottaa vihollisia ja ylittää vesiesteitä.

Kello

Kun soitat kelloa, viholliset ryntäävät sinua kohti. Tämä on mainio tapa houkutellessa konnat umpikujaan.

Kulta- ja hopea-avaimet

Avaimia on kätetty kaikille radoille. Ne avaavat lukitut ovet.

TROOP



Kenttä 1 - Ranta

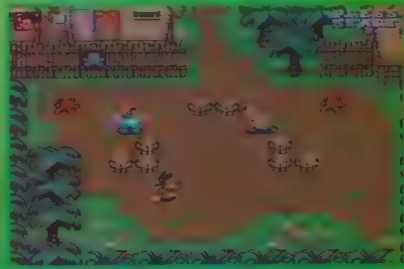
Kun Hessu ja Max ovat tulleet saarelle, alkaa ystävien etsiminen. Kuljeskele ympäriinsä ja totuttele peliin tällä melko helpolla radalla. Opettele käyttämään apuvälaineita ja yritä keksyä helpoimmat keinot vihollisten nujertamiseen. Rannan pahimmat kelmit ovat merirosvoja, jotka tulevat esiin luolistaan ja heittelevät tavaroilla. Poini heidän heittämiään suuria kuulia ja viskaa niitä takaisin. Kun olet lyönyt kaikki merirosvat, olet saanut kentän selvitettyä.



Kenttä 2 - Kylä

Merirosvat ovat kulkeneet kylän lapi vankien kanssa matkallaan kohti piilopaikkaansa. He ovat varmistaneet selustansa jattamalla vartijoita taakseen ja naiden ohi pitäisi nyt selviytyä. Kylässä on joitakin todella hankalia ongelmia, jotka saattavat viedä aikansa. Kun onnistut paasemaan kylän toiseen paahan, kohtaat suuren hyonteisen, joka sylkee lieskoja ympärilleen. Heita hänen paalleen neljä tynnyriä ja ellei sekaan riitä, tuovat kylän ystävälliset asukkaat niitä lisää.

Tämän kiusallisen ötökän jälkeen odottaa vielä monia pahoja vastoinkäymisiä useassa kentässä. Jatka pelaamista, mutta odota varuillasi mitä kulman takaa löytyy.



Tohtori Wiilin mutinat

Olen aina nauttinut Capcomin Disney-peleista ja odottelin jälleen uutta huippupeliä Super Nintendolle. Valitettavasti jouduin pettymään, kun kokeilin ensimmäisen kerran Goof Troopia. Tama ei ole lainkaan sellainen tasoloikka, mihin on tottunut, vaan jonkinlainen sekoitus seikkailua ja ongelmarautuja. Grafiikka ja musiikki ovat samaa korkeaa luokkaa kuin kaikki Capcomin pelit. Kuitenkin jäin kaipaamaan pelin sisällöstä huippuhetkiä, vaikka ongelmien selvittäminen on ihan hauskaa.

Toimituksen arvio

Ensi alkuun Goof Troop tuntui loysalta ja mitaansanomattomalta. Kun oli juoksenellut jonkin kiekun saarella, sai huomata yllätyksekseen, että aikaa oli vierähtänyt monta tuntia. Kieltämättä pelaaminen alkoi kiehtoa Capcomin suhteen on tottunut siihen, että grafiikka ja muut pelaamisen kannalta olennaiset seikat ovat korkeaa luokkaa. Goof Troop on juuri mainio peli niille, joilla ei ole vielä kovin paljon ikää tai kokemusta, mutta pelihaluja kuitenkin riittää. Mainio joululahja nuoremmille harrastajille.

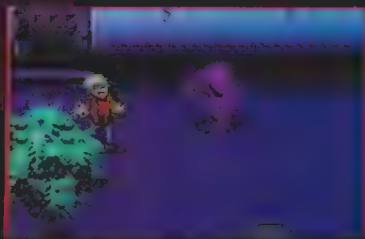


ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS.

ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	Konami
	PELAAJIA
	1-2 yhtä aikaa
	PELITYYPPI
	Seikkailu
	PELIMUISTI
	Salasana
	GAMELINK
EI	
KESKIT.	

Konamin täysin kipeä peli julkaisiin alun kiltattuna USA:sta ja se on talossa melko sukkelaan myös Pohjoismaihin. Suomen julkaisu ei ole vielä päätetty. Mutta 45 kenttää täynnä b-elokuvien kaukunaiteita, kuten avaruusolentoja, zombieita ja moottorisahamurhaajia, ja kaksinpelin mahdollisuus tekevät tästä erillisen kokemuksen.

Sisarukset Zeke ja Julia lähtävät eräänä yönä naapuruston kirkastamiseen ja murehtimaan tulkittuaan hälyyn. Sisaruksat juoksevat katsomaan mitä on tekemällä ja näkevät, että merkilliset hirviöt janttaavat naapureita ja yrittävät saada heistä pikku-tilapalaa. Asialle täytyy tehdä jotakin. Zeke ja Julia päättävät ottaa asian hoidettavaksi ja ottaa kaikki mahdollisia varusteita.



Yöllä on kirkas ja kaikki on kirkasta. Zeke ja Julia lähtävät eräänä yönä naapuruston kirkastamiseen ja murehtimaan tulkittuaan hälyyn.



Zeke ja Julia lähtävät eräänä yönä naapuruston kirkastamiseen ja murehtimaan tulkittuaan hälyyn.

Zeke ja Julia lähtävät eräänä yönä naapuruston kirkastamiseen ja murehtimaan tulkittuaan hälyyn. Zeke ja Julia päättävät ottaa asian hoidettavaksi ja ottaa kaikki mahdollisia varusteita.

Zeke ja Julia lähtävät eräänä yönä naapuruston kirkastamiseen ja murehtimaan tulkittuaan hälyyn.

Tekeliä ja lutialla on melkoisen itäpuhde edessään. Onneksi ne eivät ole kättäneet koko joulun merkittäviä mutta hyödyttömiä esineitä tai muille vaurioita.

Avaimet

Avaimia löytyy vähän pelistä. Niitä on tyhjään katoon tai muuten näkyvistä paikoista. Ne avautuvat välillä.

Aavejuoma

Hyvä siinä, että aavejuoma ei ole aivan näkymättömistä, kun näppäin sisällä on hyvin.

Syöttö

Hirviöt saa harrautettua vähän väliä syöttöä. Heitetty kolaputki on kylläkin.

Juomainkikit

Chipparia löytyy vähän pelistä. Ne ovat kylläkin.

Välit

Viikatteella voi lyhentää ruuhoja. Ne ovat kylläkin.

Ruokailuvälineet

Lautaset ja aseet ovat kylläkin. Heitetään kaksiputkella ja heikommat hirviöt putoavat.

Pääkalloavain

Vaikeasti löydetty avain, joka avaa kiuisat pääkallo-ovet. Se on kylläkin.

Pan-Joran laatikko

Laatikon sisältä löydetään kaikki viholliset näköalasta.

Bazooka

Sinko on rankka ase, joka räjäyttää viholliset ja ovet.

Risti

Tämä symboli tehoaa parhaiten ihmisiin ja muureihin.

Purkkapistooli

Muutama pistooli löytyy pelistä. Ne ovat kylläkin.

Jääteli

Jääteli on kylläkin. Se on kylläkin.

Hirviöjuoma

Hirviöjuoma on kylläkin. Se on kylläkin.

Sprintteritassut

Nämä eivät ole kylläkin. Ne ovat kylläkin.

Vesipyssy

Vesipyssy on kylläkin. Se on kylläkin.

Jauheseinämä

Jauheseinämä on kylläkin. Se on kylläkin.

Ensäläpäättökot

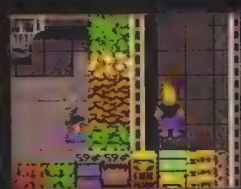
Ensäläpäättökot on kylläkin. Se on kylläkin.



Muunat ovat melko eloisia olakseen kuolleita. Kävi sinko.

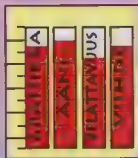


Pelaaja ei saa säikättää amatöörisankorin tehtäviä. Huppu pelastamaan seinä.



Eniin riipäihin tepsii kolaputki. Tientä se hullun vi.

Toimituksen arvio Mahtavaa huumoria ja hienoja yksityiskohtia. Allistytävää asetta ja muita esineitä on hauska hakea kappaleista, kivoista ja mahtavasta. Pitkiä ja nopeasti vaihtuvia kenttiä, jossa on vaihtelevia hirviöitä. Konami on onnistunut lomaan todella erilaisella pelillä. Tällä kertaa ei voi neuvota lomaan pe-



liin. Nyt täytyy nimittää maaraa.

Tohtori Wiili vaahtoa Upeaa nähdä todella hyvä peli, joka sisältää paljon sairasta huumoria. Usein käy nimittäin niin, että huumoripelit onnahtelevat muissa suhteissa. Mutta Konamin tekemät pelit eivät ole juuri koskaan huonoja. Kaksinpelin mahdollisuus on myös hyvä lisäys. Zombies ansaitsee enempiä ihmettelemättä Nintendo-lehden korkean arvosanan. Huippupeli.

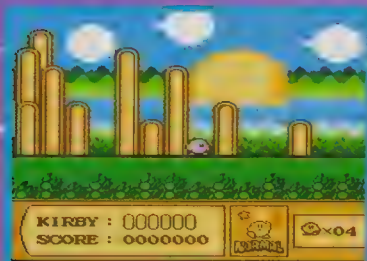


Nintendo	
KIRBY'S ADVENTURE	PELAAJIA
	1
	PELITYYPPI
	Tasoloikka
	PELIMUISTI
	Paristomuisti
	GAMELINK
-	
HELPPO	



Kirby on Nintendo'n uusi lellilapsi. Hän on pieni kuplaa muistuttava olento, joka osaa tehdä yllättäviä temppejuja. Kirby osaa nimittäin imaista sisäänsä näin paljon ilmaa, että hän lähtee leijumaan. Samaan tapaan hän pystyy nielaisemaan vihollisia suureen pötsiinsä.

Kirby asuu Unimaailmassa, missä julma kuningas Dedede on mennyt tällä kertaa liian pitkälle. Hän on asettanut pahoja vahtejaan kaikkialle Unimaahan pitämään kansaa silmällä. Eikä siinä kaikki, että ihmiset eivät saa kulkea rauhassa. Kuningas on määrännyt heidät myös maksamaan uudenlaisia veroa, mikä vie kaikki rahat. Tähän on tultava loppu ja Kirby lähtee asialle.

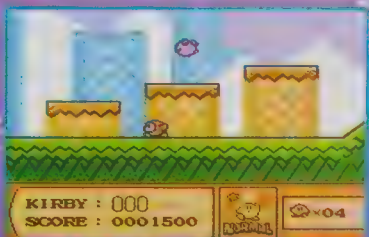


Ihkeän kuninkaan etsintä alkaa täältä



Viedä syvään henkeä ja lähde lenttoon.

Pieni kuplaolento imaisee helposti sisäänsä pienemmät konnat. Kun kelmi on hänen pötsissään, voit viedä vihollisen voimat painamalla B-nappia. Voit saada paljon erilaisia kykyjä ja seuraavassa on mainittu tavallimpia niistä.





Miekka

Tämä antaa Kirbylle tehokkaan hyökkäyksen. Yksi tai useampia miekkoja lentää kohti vastustajaa. Ei tarvitse tehdä muuta kuin nielaista konna, joka kantaa miekkaa.

Neulat

Neulat singahtavat ulos Kirbyn pyöreästä varalosta ja ne pysäyttävät useimmat vastaan tulijat.

Mike

Pelissä on pikkuolioita, jotka tunnetaan nimellä Mike. Miket ovat lahjakkaita laulamaan ja soittamaan, joten Kirby saa niiltä taidon laulaa. Tämä on hyvä konsti saada viholliset seisahtumaan hetkeksi.

Ufo

Eräs kaikkein ravakoimmista voimista tekee koko Kirbyn ufoksi, joka ampuu vahvoja kuteja ympärilleen.



Toimituksen arvio

Tämän erinomaisen pelin luulisi puhaltavan uutta henkeä vanhaan NES-konsoliin. Mainio grafiikka ja annetut toimitukset hienosti yhteen sopeutettiin peli-idean ja jämptin peliohjauksen kanssa. Tietysti epäilyttäviä on täysia pistoita, mutta tämä seikkailu on parasta Mario-luokkaa ja siitä pitää palkita. Kirby's Adventure on meistä paras NES-peli sitten SMB kolmosen ja odotamme jännityksellä kuinka se parjaa vuoden 1993 parhaan pelin anestyksessä.



Tohtori Wiili veistelee

Kirby's Adventure on laatuluokan peli, jossa on erinomainen grafiikka ja komea musiikki ollaan NES-peli. Peliohjauksen toiminta on hienosti, mutta meikalainen puuttuu pisteitä, koska seikkailu on vähän liian helppo selvittää. Nuoremmille pelaajille tämä on kuitenkin hauskin mahdollinen tasoloikkaus. Minä jaan odottamaan, jos Super Nintendole tulisi vaikeampi Kirby-peli, niin sitten tämä pallero voisi olla suuri tahti videopelitaivaalla.

BONUSPELIT

Bonusratoja tulee vastaan vähän joka puolella peliä, kunhan Kirby selviytyy kentästä. Niihin pääsee kun vain menee sisään ovesta, jossa lukee bonusexit. Bonusradoilta saa tässä, kuten muissakin peleissä, lisäelämiä ja muuta hyödyllistä.

Bonusruoneita on kolme eri lajia.

Kaksintaistelu

Voit asettaa villin lännen tapaan silmätyksen kuuluisan ja nopean ampujan kanssa. Vedä pistoolisi esille ja laukaise ennen kuin hän ehtii tähdätä ammuksen sinua kohti. Jos voitat viidesti peräkkäin, saat lisäelämän.

Nostokurki

Istut pienen nostokurjen hanikoissa. Yritä poimia suuri Kirby-nukke laitteellasi, niin saat palloksi kaksi lisäelämää.

Munansyöntikilpa

Katolta satelee munia ja pommeja. Syö muna vauhdilla ja välttele pommeja, niin tienaat lisäelämiä.

Kun tunnet pelin pääperiaatteet, odottaa itse seikkailu selvittämistä. Radat ovat klassista tasoloikkaa, jossa on paljon hupaisia esteitä ja vihollisia. Taistele seitsemän eri tason läpi, niin pääset lopulta ilkeää kuningasta vastaan. Oikeuden täytyy voittaa ja sinut on valittu auttamaan Kirbyä.



SUPER NINTENDO

ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPER STRIKE

EAGLE

SUPER STRIKE EAGLE	Microprose
	PELAAJAJA
	1
	PELITYYPPI
	Toimintasimulaatio
	PELIMUISTI
Salasana	
GAMELINK	
EI	
VAIKEA	

Microprose ansaitsee kiitoksen siitä, että nyt voi saastaa tuollaiset 500 miljoonaa, jos haluaa lentää maailman kehittyneintä taistelu-hävittäjää F-15 Strike Eagle. SNES-peli Super Strike Eagle ei ole pelkästään todennukainen lentosimulaatio, vaan sen ohella saa suorittaa yhdeksän hengenvaarallista tehtävää. Lentämisessä on suuret välittömät mahdollisuudet ja koneita voi katsella viidestä eri-kulmasta. Eli turvavyö kiinni ja taivaalle.

Tehtävät

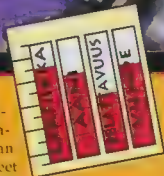
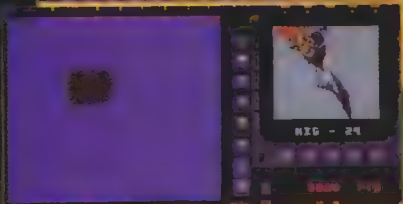
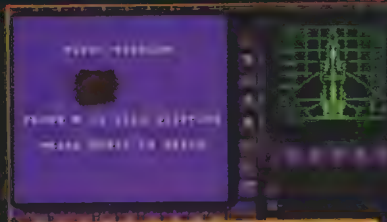
Jokainen tehtävä koostuu useammasta osasta maalista ja toiminnosta. Ennen kuin pääsee ilmaan, pitää hankkia tiedot kuka kofireen

voitunota. Kun on selvittänyt yhden tehtävän, saa salasanan ja uudet ohjeet seuraavan kohteen tuhoamisesta.

Nam arvokkaalla ilma-aseella kuin F-15 täytyy hallita kaikki toiminnat ja tilanteet. Pelkkä nousun ja laskun opetteluun vie aikansa. Taivaalle päästyä näkee koneen sisältä hytistä ja silloin on täysi kontrolli kaikkien koneen liikkeisiin. Pidä jatkuvasti silmällä bensamittaria ja ammustilannetta.

Vaativin ja vaarallisin kaikista sotatoimista on lähitaistelu ilmassa. Se tunnetaan englanniksi nimellä koiratappelu. Tällaisen voittamiseen tarvitaan sekä kokemusta että juonikkuutta. Kun näet vihollisen tutkaruudussa, kannattaa yrittää lukea häntä nopeasti taakse. Jos näet viholliskoneen edessäsi, se täytyy saada nopeasti tähtäimeen ja lähettää ohjukset matkaan. Jos tilanne on toisinpäin, eli takanasi on vihollinen, niin täytyy suorittaa nopea väistö tai käyttää taaksepäin lähtevää ohjusta.

Maahyökkäykset ovat pelin ydin, sillä näissä kohteissa kerää pisteitä ja suorittaa tehtävän loppuun. Kaikkein tärkeintä on osua sumseen maaliin. Pienet tykit ja tukikohtat voi unohtaa täysin. Tiettyissä paikoissa voi olla vaikeaa arvioida korkeuttaan. Kannattaa välttää välikäistä välillä koneen varjoa maassa, sillä se auttaa näkemään etäisyyden maasta. Varjon erottaa myös öiseen aikaan, mikä helpottaa lentämistä. Onnea matkaan!



Toimituksen arvio

Katkesta huomaa, että lentosimulaattoreiden johtava suunnittelija on tämän pelin takana. Pelin osat on tehty huolellisesti ja tyvillä. Yhdessä on pitkä ja vaativaa tehtävää tuntui lahes mahdottomalta selvitettävältä. Täytyy kyllä myöntää, että lentaminen ei ole kuulunut toimituksessa suosikkiharrastuksiin, sillä näin mallikasta simulaattoria ei ole tehtykään Nintendoille aikaisemmin. Eli asianharrastajille tassa onkin mittaa varmasti hauskaa puuhailua pitkäksi aikaa. Super Strike Eagle on pakollinen tuttavuus assapiloteille

Tohtori Wiili on pilvessä

F-15 Strike Eagle NES- ja GB-versiot kuuluvat meitsin kaikkein huonoimpien pelien kymmenen kärkeen, joten en voi vaittaa tarttuneeni SNES-pelini tunnistuksi. Mutta muutaman tunnin pelaamisen jälkeen huomasin kuinka viihdyttävää tällainen ilmahurjastelu voi olla. Ainoa selva negatiivinen puoli on pelin turhauttava vaikeus. Kavaisi mielessä, että olisiko oikea F-15 helpompi lennättävä? Asiaa keventäisi, jos muutaman pitkän tehtävän tilalle olisi rakennettu suurempi määrä lyhyitä lentoja. Mutta todellinen asianharrastaja on ehkä mielissään, kun selvitetävää riittää pitempään. Kannattaa tustusta.

Duck Tales



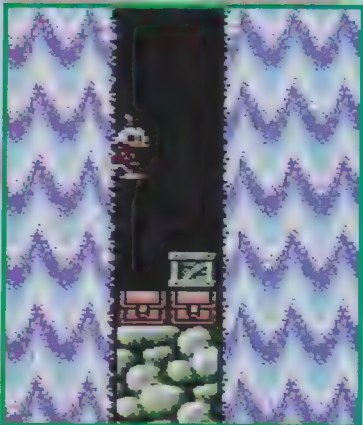
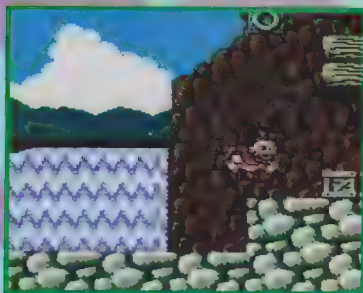
Siitä on vierähtänyt jo pitempi tovi, kun viimeksi lähdimme Roope-sedän ja veljenpoikien kanssa aarrejahtiin. Duck Tales tuli Suomeen joulukuksi 1990 ja nousi melkoiseen suosioon. Nyt, kolme vuotta myöhemmin, ilmestyy vihdoin kaivattu jatko-osa. Roopella on harvinaisen hyvä vainu arvotavaran perään, joten ei ole ilme, että tälläkin kertaa etsitään aarretta. Ainoa ongelma on siinä, että aarrekartta on viitenä kappaleena, joten niissä on jo hakemista.



KEPPI

Roope Ankalla on tälläkin kertaa varustenaan keppi, jolla hän pystyy puolustautumaan. Kepin varassa voi tehdä myös pogo-hyppelyä, mikä on ainoa keino päästä piilotettujen aarrearkkujen luo. Keppi on apuna myös siloien, kun Roope liikkuu vetämällä tai työntämällä.

Kentät on rakennettu jokseenkin samaan tapaan kuin ykkösosassa. Mutta niille, jotka eivät ole pelanneet edellistä osaa, voi olla hyödyksi, jos kerromme hiukan kenttien salaisuuksista.



Niagara

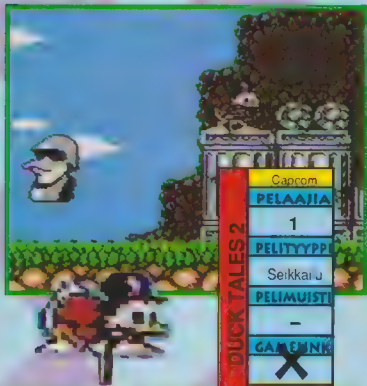
Jokaisessa kentässä on kartanpalan lisäksi jokin arvokas esine, joka kannattaa hakea pian käsiin. Niagaraan on piilotettu kristallikukka. Se kukkii tuhannen vuoden välein. Roope etsii kukkaa siksi, että sen lehdet ovat kukkimisen aikaan puhtaita timantteja. Suurin vaikeus etsimisessä on se, että itära Kulta-Intopii on samaisen kukan jäljillä. Vain toinen heistä voi ehtiä keräämään timantit.

2



Mu

Tällä paikalla ei ole mitään tekemistä lehmien ääntelyn kanssa, vaan Mu on saari, jolle Roope päätyy. Saarella sanotaan olevan suuri luola, jonka sisällä on mittaamattoman arvokas kivilaatta, johon on kaiverrettu salainen kirjoitus. Legenda kertoo myös kaupungista, joka on ollut saarella kauan, kauan sitten. Kartanpala on kuulemma juuri siellä.



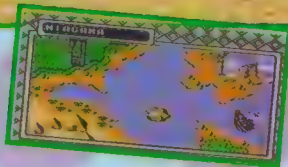
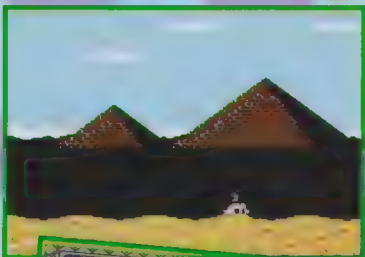
Toimituksen arvio

Kun Duck Tales ilmestyi kolme vuotta sitten, tuntui häkellyttävältä kuinka hieno peli-idea ja grafiikka seikkailuun oli kehitetty. Osa kaksi ei ole ehkä erityinen yllätys näissä suhteissa, mutta hyvästä pelistä on kuitenkin kysymys. Ykkösen jalanjäljillä kuljettuna muuttaja ei haittaa erityisesti, sillä peinin on kehitetty uusia ovelia pulmakenttiä. Egyptissä löytyy esimerkiksi löytää peili ja asettaa aseineen Indiana Jonesin malliin, että aurinko heijastuu siitä. Säteet keskittyvät maahan ja avavat salaisen kulkureitin. Kaikkien NES-harrastajille voi suositella kevein pelin tutustumista peliin Duck Tales 2.



Egypti

Kuningas Khufussin veitsi on katketty valtavaan pyramidiin. Veitsellä on tarujen mukaan arvaamattomia voimia. Veistä kädessään pitävä voi ohittaa rauhassa uhkaavat hirviöt. Kartanpalan luokse pääsemiseksi täytyy selvittää vaikea pulma. Edessäsi on nimittäin mahtava sokkelo ennen kartanpala.



Tohtori Wiili pohtii

Duck Tales kuuluu edelleen suosikkipeikkejäni ja olen mielissäni, kun sille seuran vihdoin tehtyä jatko-osa. Kakkonen on valta reilusti enemmän seikkailua kuin ykkösen ja huolimatta siitä, että grafiikka tai musiikki ei ole sanottavasti kohentunut, on minun mielestäni ainakin yhtä hauskaa kuin viimeksi. Capcomin Disney-pelit ovat lujaa laatua ja tämä kuuluu karkkipäähän.

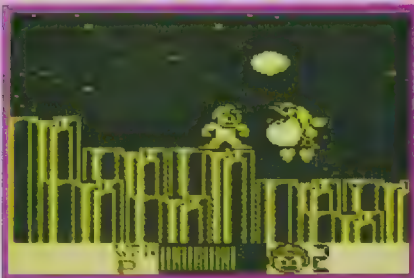
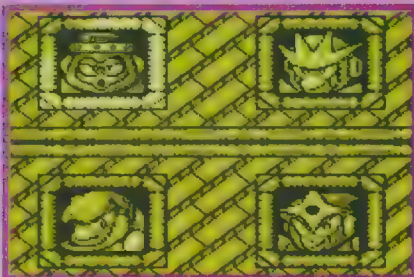


Capcom
PELAAJIA
1
Tasoloikka
PELIMUISTI
Salasana
GAMELINK
EI
KESKIT.

Ettehan uskoneet, että Capcom olisi antanut vielä periksi? Ei ei, nyt on tulossa Game Boyn kolmas Mega Man -seikkailu, joka on itse asiassa sarjan kahdeksas peli kaikkiaan. Näyttää siltä kuin tohtori Wily ei uskoi kohtaloaan. Hän on rakentanut taas kahdeksan kiperän robotin armeijan, joka ei halua mitään niin paljon kuin tehdä syltystä Mega Manista. Pystytkö vastaamaan näiden ilkimysten haasteeseen ja voittamaan Dr. Wilyn?

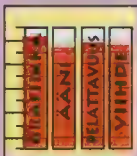
Aikaisemmissa peleissä on ollut melko helppoa selviytyä ratojen loppuun, mutta itse pomot ovat olleet todella hankalia. Kolmas seikkailu muuttaa hiukan tätä perinnettä. Loppupomot ovat nyt hiukan helpompia, mutta kentät ovat vastaavasti vaikeampia. Peli on näin vaikeampi.

Muissa suhteissa asiat ovat niin kuin ennen. Tietyt aseet tepsivät erityisen hyvin tiettyihin pomoihin ja pelissä on tärkeintä löytää kätevä järjestys, jonka mukaan selvittää kentät. Jokaisen voitettua pomon



Toimituksen arvio

Mega Manin kolmas GB-seikkailu on paras ja mutkikkain tähän mennessä. Capcom on nähnyt paljon vaivaa tehdessään ääniä ja grafiikkaa, jotka ovat aiemminkin olleet hyvää laatua, ja peli tuntuu uudelta. Tällä kertaa pomot eivät ole pahimpana kantona kaksessa. Hankalinta on selviytyä heidän luoksensa. Tämä on parannus, joka tekee pelistä aiempia jännittävämmän. Hyvää työtä, Capcom.



Tohtorin kolleganasanat

Minulle ovat kentät tuottaneet aina enemmän vaikeuksia kuin loppupomot aiemmissakin GB-seikkailuissa. Minä olen ihmetellyt kun ne ovat tuntuneet hauskemilta kuin NES-peleissä. Mutta valitettavasti grafiikka ei voi millään päästä samalle tasolle ja siksi pidänkin enemmän Mega Manin NES- kuin GB-seikkailuista. Mutta erinomainen peli on tämäkin ja arvossana Huippupeli irtoaa vaivasta.

LOPPUPOMOT

Mega Manin täytyy selviytyä neljästä rankasta vastustajasta ennen kuin pääsee ottamaan yhteen Wilyn kanssa. Juuri kun luulet saaneesi pahan tohtorin nalkkiin hän pääsee pakoon ja vastaasi tulee neljä uutta ilkimystä, jotka on pakko selvittää ennen kuin voi lahtea lopulliseen kamppailuun. Ajattelimme auttaa kolmen ensimmäisen kanssa.

Snake Man

Tämä kaksihaaraisen ovela kenttä on Mega Manille hyvä paikka aloittaa seikkailu. Kun rynnistät kentän

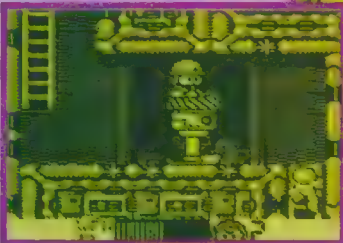


läpi, täytyy muistaa pitää tuttuun tapaan sormea B-napilla, että on valmis laukaisemaan tarvittaessa Megablasterin. Jos törmäät suuriin käärmeisiin, kannattaa tähdätä niitä päähän. Toisiin jättikäärmeisiin törmää käärmekuopassa. Siellä asettuu vastaasi itse kaamea Snake Man. Juuri ennen kuin loikkaat kuoppaan, kannattaa ladata ase maksimiin ja tykittää sitten samaan aikaan, kun putoaa alas.



Spark Man

Kaikki mihin Kipinä mies koskee tulee sähköiseksi, joten Mega Man kohtaa matkalla paljon jännitteitä erilaisissa esineissä Spark Manin kontässä. Ystävällinen robbottikoira Rush Coil auttaa hyppäämään ylös paikkoihin, joihin ei muuten pääsisi. Kun saavut itse loppupomon luo, on syytä ottaa rauhallisesti. Hän



ampuu laukauksensa sinua kohti ja niistä selviytyy hyppäämällä yksinkertaisesti sivuun ja laukaisemalla tykin.

Shadow Man

Aikapommit ja mutanttisaasket ovat vain osa ongelmistä, jotka Mega Manin pitää selvittää mat-



kalla Varjomiehen luo. Pommien lähetytyillä on tärkeää ajoittaa hyppy juuri siihen hetkeen, kun kello menee alas nolliin. Jos onnistut tässä, selviydyt kentästä liput liehuen. Itse pomo ei ole erityisen vaativa vastustaja. Ammu häntä heti sen jälkeen, kun hän on lähettänyt ohjuksensa sinua kohti ja hyppää sivuun ammusten tieltä.

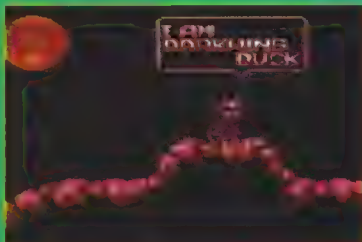


DARKWING DUCK



DARKWING DUCK	PELAAJIA
	1
	PELITYYPPI
	Tasoloikka
	PELIMUISTI
	EI
	GAMEINK
X	
KESKIT.	

St. Canardin rauhaisaan kaupunkiin asettuu vilttaen rikollisjoukkio ja vain yksi ainoa seikkailija voi pelastaa kaupungin muuttumasta paheen pesäksi. Tämä pelottava rikollisuuden kitkija tunnetaan nimellä Darkwing Duck eli Varjoankka. Disneyn uusi sankari joutuu nyt vaikeimpaan tehtäväänsä Capeoin NES-seikkailussa. Ankan täytyy etsiä kuusi rikollisten pesäpaikkaa, joita kutakin hallitsee oma pomonsa, ja lopulta hän saapuu paamajaan, jonne suurin konna Gander Hooper on paennut.



Arrow gas

Ellet muuten ylety johonkin paikkaan, kannattaa käyttää nuolikaasua. Kun laukaiset sen, kaasusta muodostuu pilvi, jonka päällä voi seistä. Tämä on hiukan tehokkaampi kuin Salamakaasu ja kuluttaa vain kolme yksikköä.

Heavy gas

Ihän niin kuin nimi kertoo, tämä kaasu on raskasta. Se melaasee melkein mitä tahansa (jopa energiamittarisäisällön). Kun laukaiset annoksen raskasta kaasua, ruudun kaikki viholliset hyyytyvät.

Viitta

Varjoankalla on kaasupistoolin lisäksi varusteenään viitta, joka toimii kilpenä vihollisten hyökkäyksiä vastaan.

Naiden esineiden lisäksi reitiltä löytyy esineitä, jotka voivat parantaa taistelussa saamasi välineet. Pisteitä antavia bonusesineitä on kaikkialla. Sitä vastoin lisaalamät ovat harvemmassa, joten niitä kannattaa etsiä huolella, että pääsee jatamaan seikkailua. Jos satut löytämään tahtivyön, jonka päällä lukee "GO", olet saanut tilaisuuden pelata bonuskentän.

VARJOANKAN APUVÄLINEET

Kuten kaikki tietävät on joka sankarilla omat konstinsa hyökätä konna vastaan. Darkwing ei ole mikään poikkeus, vaan hänellä on aika luuta esineitä ja aseita, joista on paljon hyöttyä seikkailussa.

Pistooli

Tämä on Darkwing Duckin pääasiallinen ase, joka täytetään erikoiskaasulla, että se tehoaisi paremmin.

Thunder gas

Salamoilla ladattu kaasu lähettää kaksi sähkökenttää sankarin ympärille. Tämän käyttöön menee kaksi yksikköä.



The New Bridge

Tämä on yksinkertaisin kuudesta kentästä, joten se on hyvä ensimmäinen valinta. Sillanrakennus ei ole vielä päättynyt, joten täällä täytyy pysytellä maankamaran yläpuolella erilaisissa köysissä ja koukuissa. Kentän lopussa on vastassasi ilkeä tyyppi nimeltä Quaker Jack. Hän hyppelee taukoamatta ja heittelee banaaneita päällesi. Pysytkä lähellä ja varaudu käyttämään jotain kaasua, kun hän tulee maahan. Tämä voi tuntua hankalalta, mutta hoituu helposti kun malttaa mielensä.

Center Of The City

Valitsimme kaupungin keskustan kentäksi kaksi, osittain siksi, että rata ei ole kovin vaikea, mutta toisaalta siksi, että tänne on kätkeytyä paljon hyö-



dyllistä tavaraa, josta on hyötyä myöhemmin. Arrow-kaasu on täällä erityisen tehokas, sillä moiniin tavaroihin on hankala päästä käsiksi. Kun aurinko alkaa laskea länteen, ilmestyy kentän pomo esiin. Wolfman Duck on ihmissusianikka (?), jonka kanssa täytyy selviytyä siihen asti, että aurinko taas nousee. Hyppele hänen heittämiensä tavaroiden vii ja tulita samalla kuluttaaksesi aikaa.

The Underground

Pimeä tunneli on täynnä pahansuopia ankoja ja kaameita hirviöitä. Sinun täytyy olla hyvässä vedossa, että selviydyt radasta. Reitille on kätkeyty suuri bonushuone, jonne pääsee vain Arrow-kaasun avulla. Älä säikähdä, vaikka yhdessä kohdassa et pääsisi eteenpäin kuin loikkaamalla suuren kuoppaan. Voit tehdä hyppyn pimeään ja päästä turvassa alas viittasi varassa. Tämän kentän pääpiru on nimeltään Liquidator ja hän edustaa huonoja uutisia. Päällesi satelee kuplia ja voit voittaa hänet vain roikkumalla putkesta ja tykkittämällä pistoolillasi.



Toimituksen arvio

Jos Disney-pelit ovat tuntuneet hauskoilta, ei myöskään Darkwing Duck tuota pettymystä. Mukaan on saatu kaikkea mitä tämän lajin hyvältä peliltä vaaditaan. Erinomainen grafiikka, hienot äänet ja hyvä peliohjaus. Tällaista ei suinkaan paha henna niin tyylikäs sankari kuin Varjoankka. Tämä on laatuluokan peli ja saavuttaa varmasti suosiota NES-pelien joukossa tänä jouluna.



Tohtori Wiili lähtee

Tuntuu käsittämättömältä kuinka paljon hyviä pelejä Capcom pystyy sylkemään ulos. Pelkästään tässä numerossa on esitellyssä viisi tasokasta peliä näiltä taitavilta Disney-spesialisteilta. Darkwing Duck on hyvä valinta ajatellen NES-julkaisujen pienentyntä määrää, vaikka 8-bittiselle tulee kolme muuta ainakin yhtä hyvää peliä jouluksi. Aika setiä nämä Capcomin miehet...

Nigel Mansell

NIGEL MANSELL'S WORLD CHAMPIONSHIPS	Gametek
	PELAAJIA
	1
	PELITYYPPI
	Formula 1
	PELAIMUISTI
Salasana	
GAMELINK	
EI	
VAIKEA	

World Championship



Englantilainen F1-maailmanmestari, Indy-sarjan voittaja ja supertähti Nigel Mansell on saanut nyt nimiinsä formula-pelin. Englantilainen Gremlin on saanut oikeudet käyttää Mansellin nimeä ja he ovat tehneet loisteliaan pelin. Pelaaja pääsee ohjaamaan kuumaa Williamsin autoa ja kilpailemaan sellaisten sankarien kuin Sennan ja Prostina ja vie-

läpä meidän omien Häkkisen ja Lehdon kanssa. Kilpailu mestaruustittelistä on käynnistynyt.

Ennen kuin hypäät mukaan sirkukseen ja alat tähdätä tosimelellä mestaruuteen, kannattaa tutkia kaikkia erilaisia vaihtoehtoja mitä peliin on rakennettu. Saat esimerkiksi tilaisuuden koeajaa kaikki radat ja tällä tavalla ratkaista miten auto kannattaa varustaa. Vain harjoitus voi tehdä mestarin, kuten kaikki tietävät, ja harjoittellessa saa vielä apua itseltään Mansellilta. Hän opastaa ajamaan kunkin radan ympäri sekä kertoo sopivasta vauhdista ja ajolinjoista erikseen joka mutkassa. Kun pääset maaliin, hän antaa yleisarvion ajostasi ja saat todistuksen, jota voi yrittää parannella. Kun olet harjoitellut riittävästi ja tunteet olevasi valmis suureen haasteeseen, voit ilmoittautua itse kilpailuun. Ennen kuin huomataksaan autosi seisoo lähtölinjalla ja bensankatkun kisa alkaa.

RADAT

Mansellilla on paljon kerrottavaa radoista ja hän antaa hyviä vinkejä, joita noudattamalla on mahdollisuus voittaa kisa. Ennen kuin lähdet uudelle radalle kannattaa tutkia karttaa huolella. Siitä näet kaikki hankalat mutkat ja mahtavan pitkät suorat, joilla saat vauhdin nousemaan yli maagisen 300 km/h.



Etelä-Afrikka

Tämä on lyhyt rata, joka sijaitsee todella korkealla. Tästä seuraa, että auto saa huonommin ilmaa, mikä pudottaa moottorin tehoa huomattavasti. Kannattaa ajaa koko ajan kovilla renkailla ja korkeilla vaihteilla, että mahdollisuudet voittaa paranevat.



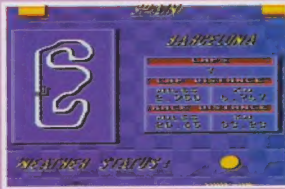
Meksiko

Tämäkään rata ei ole kauhean vaikea. Kierroksessa on vain yksi vaikeusmutka, mutta siinä täytyy vastaavasti olla todella tarkkana, sillä se sijaitsee kaukana virikosta. Jos kolhit mutkassa autoasi, hukkaat paljon aikaa nilkuttaessasi varikolle ja menetät sijoituksia.



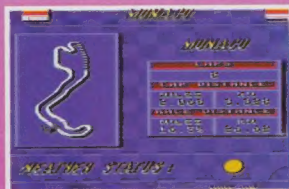
Espanja

Täällä on kysymys ennen kaikkea tiukoista mutkista ja ahtaista väylistä, mutta radalla on myös pitkä suora, jolla voi suorittaa ohitukset. Yritykset parannella sijoitusta mutkissa ovat yleensä ottaen tuohon tuomittuja.



Monaco

Tämä on kenties maailman tunnetuin kilpa-ajorata. Kilpailu tapahtuu kaupungin keskustassa, mistä seuraa että vauhti on pakko pitää melko matalana. Radalla on erittäin hankala suorittaa ohituksia, joten hyvä lähtöruutu on sitä tärkeämpi. Ainoa paikka, missä ohittaminen ei ole kohtuuton riski, on tunneli. Mutta ole aina varuillasi. Tiukat mutkat tulevat salamannopeasti ja niissä on jatkuvasa vaarassa.



kat tulevat salamannopeasti ja niissä on jatkuvasa vaarassa.

Brasilia

Brasiliassa on kuumaa. Tämän seurauksena renkaat kuumenevat ja kuluvat nopeasti, joten varaudu käymään varikolla useita kertoja vaihtamassa ne. Koska rata on poikkeuksellisen pitkä, täytyy myös bensiinimittaria pitää silmällä kilpailun aikana. Ei tunnu juurikaan hauskalta, jos moottori sammuu vähän ennen maalia.

Näiden viiden radan jälkeen on edessä vielä 11 muuta ennen kuin voidaan ratkaista kenelle kuuluu vuoden mestarintitteli. Koska radat vaikeutuvat vaikeutumisestaan, täytyy panostaa alussa erityisesti voittamiseen ja yrittää myös jmmiin roikkua matkassa parhaansa mukaan, kun ajaminen käy todella hankalaksi.



Toimituksen arvio

Vau! Nigel Mansell's World Championships on pakollinen tuttavuus kaikille SNES-konsolin omistajille. Grafiikka ja peliohjaus ovat huikean tasokkaita. Ja katsokaapa valinnan mahdollisuuksia ja erilaisten ratojen määrää! Ainoa teoriassa mahdollinen parannus olisi ollut kahden hengen peli. Oli kuinka oli, tässä on yksi vuoden ylivoimaisesti parhaista peleistä.

Tohtori Wiili päristää

Tämä on selvästi paras kaikista F1-peleistä mitä olen vuosien varrella päässyt koettamaan. Peliohjaus tuntuu alkuun vaikealta, mutta heti kun siihen saa tunteuman, on toivotonta yrittää pysyä poissa pelin äärestä. Parempaa tuntumaa saa hakea kaukaa. Jos ajaminen kiinnostaa yhtään, niin tämä on ainoa oikea hankinta.



Konami
PELAAJIA
1
PELITYYPPI
Toiminta
PELIMUISTI
EI
GÄMÄNK
X
KESKIT.

Castlevania

Castlevania julkaistiin sopivasti joulun tienoilla 1988 ja kyseessä oli yksi ensimmäisistä NES-peleistä, jonka julkaisija ei ollut Nintendo. Silloin vielä jokseenkin tuntematon yhtiö Konami oli tehnyt tämän nopeaan suosioon nousseen pelin.

Dracula levittää kauhua Transilvanian asukkaissa ja nuori Simon Belmont päättää lähteä vierailemaan pelottavan vampyyrin linnassa aikomuksenaan lopettaa kauhutyöt. Tehtävä osoittautui oletettua vaikeammaksi, sillä Dracula oli lähettänyt kaameimmat (maan)alaisensa pysäyttämään Simonin. Mutta sankarimme ei luovuta helpolla. Linnaan kätkeytyjen esineiden ja aseiden avulla hän jatkaa etenemistään päätettyään mieluummin uhrata henkensä kuin luovuttaa kamppailussa Draculaa vastaan. Kuinka siinä käy? Sen saa nähdä omin silmin, kun ohjaa Simonin kohti linnan synkeää ydintä.



Tätä mieltä olemme nyt

Castlevania ykkösessä on edelleen erikoinen tunnelma, jonka Konami on onnistunut pitämään myös jatko-osissa. Nykyään pelissä häiritsee eniten kankea peliohjaus ja se seikka, että Simon hypähtää taaksepäin aina kun hän saa osuman, mistä seuraa usein että hän putoaa ja vahingoittuu vielä lisää. Mutta näistä yksityiskohdista huolimatta ei Konamin ensimmäisessä huippupelissä ole vielääkään juuri moitteita sijaa.

Näin ajattelimme silloin

Kaikkein suurimman vaikutuksen Castlevaniassa teki ensin musiikki. Aavemaiset melodiat sopivat täsmälleen hyytävään peliin. Loppupomot olivat mallikasta työtä ja Belmontin ensimmäinen seikkailu oli enemmän kuin tavallinen toimintapeli. Konami otti askeleen kohti jotakin suurta.

